

Игра Ravensburger № 01 202 2
Автор: К. Тойбер
Дизайн: студия Жан Пьера Легрена

Игра с кубиком для 2-6 игроков от 8 лет.

Комплектация:
1 игровая доска, 6 фигурок персонажей (Астерикс, Обеликс, Допотопикс, Автоматикс, Азбукиведикс, Авторитарикс), 6 пластиковых подставок, 48 карт (32 карты Римлян, 16 карт Штрафов), 1 белый кубик (с числами от 1 до 4), 1 чёрный (с числами от 3 до 6), 1 буклет с правилами.

Издательство Ravensburger Attenschwiller, Франция
Перевод: Роман Шабанов



50-й год до нашей эры. Вся галлия захвачена римлянами. Впрочем, вся ли?.. Нет! Одна крохотная деревенька, населённая неукротимыми галлами, продолжает успешно сопротивляться завоевателям. И нелегко порой живётся легионерам из близлежащих римских гарнизонов в Аквариуме, Беридаруме, Реланиуме и Ненарокуме...

Некоторые из галлов:



Обеликс — закадычный друг Астерикса. Его всегда сопровождает собачка Идефикс.



Астерикс — не высокий воин с большим умом. Герой наших приключений.



Авторитарикс — вождь племени, следит чтобы в деревне всегда был порядок.



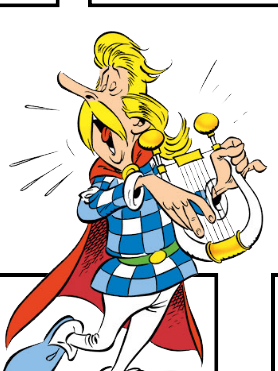
Автоматикс — кузнец который не особо жалует пение барда.



Допотопикс — не пропустит ни одной драки, несмотря на преклонный возраст.



Азбукиведикс — торговец рыбой, который продаёт не только свежую рыбу.

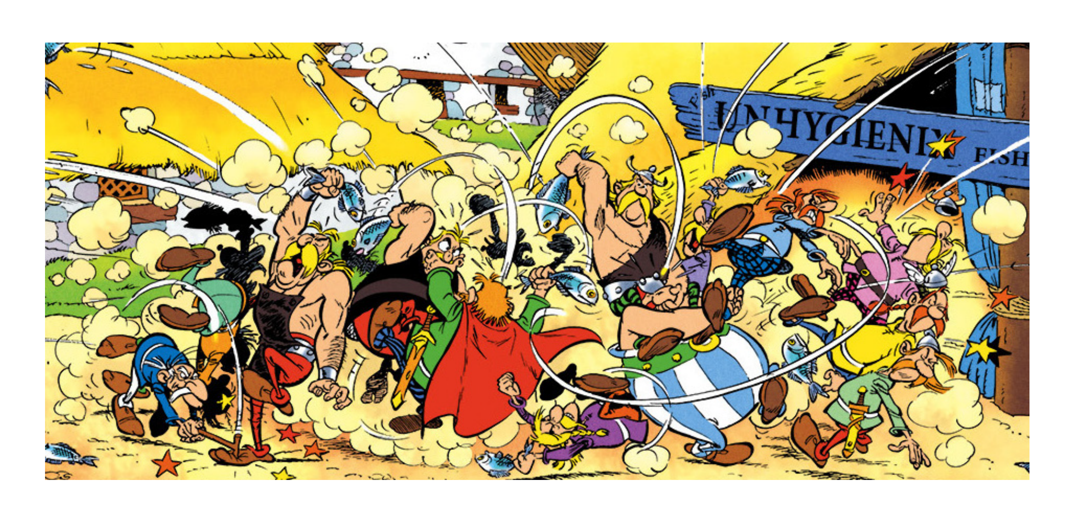


Консерваторикс — бард, пугающий своих галльских собратьев бесконечными песнями.



Панорамикс — почтенный друид, готовит волшебное зелье и считает шлемы.

Как-то раз...



Жители маленькой галльской деревеньки, которую мы хорошо знаем устроили состязание. Основной целью которого стало определить кто их них самый доблестный воин среди галлов. Для этого они решили нанести небольшой визит в соседний римский лагерь — Реланиум. Тот, кто одолеет большее число римлян, станет гордостью всей Арморикансхой деревни и будет объявлен самым доблестным воином всех времён.

Трофеи (то есть римские шлемы), которые они принесут в деревню, станут доказательством их подвигов. Друид Панорамикс выступит в качестве судьи состязания и займётся подсчётом шлемов.

В суматохе битвы галлы могут подхватить ненужные предметы Римской униформы, например, сандалии или щиты, от них лучше поскорее избавиться, потому что только шлемы прибавляют очки, а все остальные предметы убавляют.

Цель игры

Тот, кто одолеет наибольшее количество римлян и, следовательно, принесёт больше шлемов — в качестве доказательства своих подвигов — Панорамиксу, будет объявлен победителем и самым доблестным воином галльской деревни.



Подготовка к игре

Прежде чем начать игру в первый раз, вам нужно аккуратно извлечь персонажей из картонки и закрепить на подставках. Каждый игрок выбирает 1 персонажа и ставит его на стартовую клетку — лагерь Реланиум в левом верхнем углу игровой доски.

Затем все карты перемешиваются.

Если игроков 2 или 6, игра проходит всеми картами.

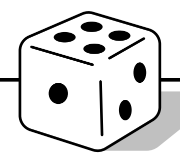
Если играют 3-4 игрока из колоды изымаются 10 карт.

Если игроков 5, изымаются 5 карт.

Каждый игрок получает по 3 карты, которые он не должен показывает другим. Остальные карты складываются лицевой стороной вниз рядом с игровой доской.

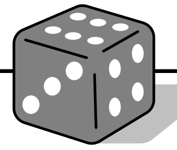
Правила игры

Игра проходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он выбирает кубик, которым будет играть — чёрный или белый — и бросает его. Затем перемещает своего персонажа вперёд на количество клеток выпавшее на кубике. После этого ход переходит к следующему игроку. В начале каждого хода игроки выбирают себе кубик. Бросать можно только один из кубиков.



Белый кубик

Имеет цифры от 1 до 4. Его использование означает двигаться вперёд медленно, но верно.

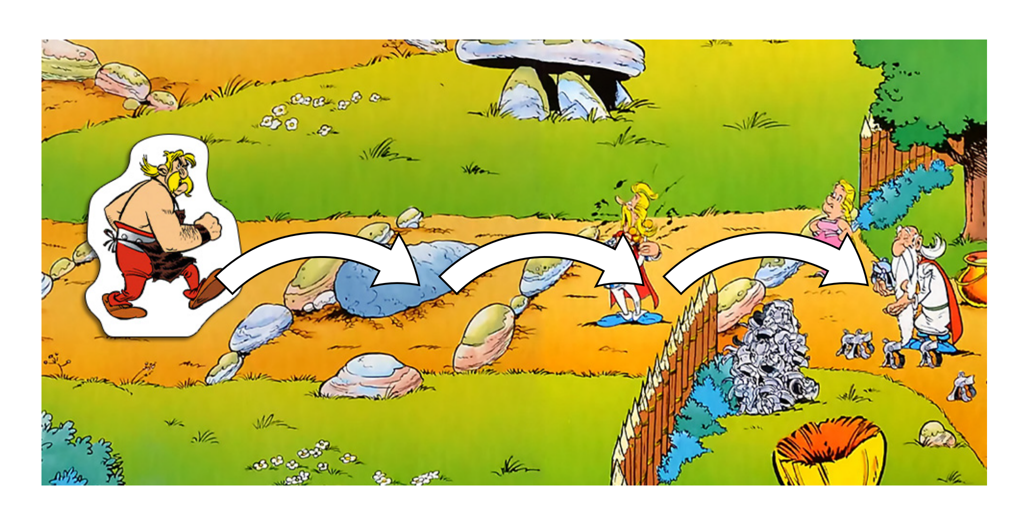


Чёрный кубик

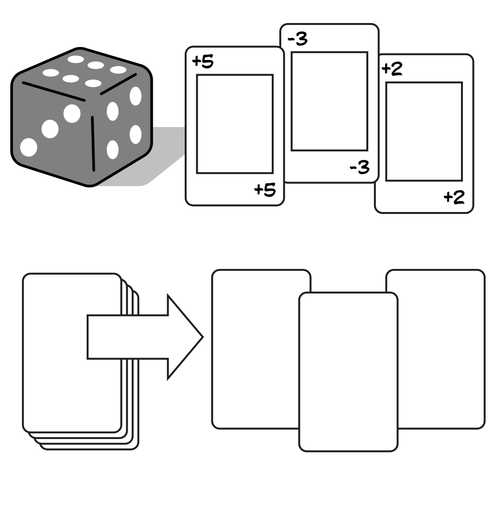
Имеет цифры от 3 до 6. Его использование означает двигаться вперёд быстро, но рискованно (см. Обмен).

Галльская деревня

Галльская деревня, внизу справа на игровой доске, является главной целью наших неукротимых галлов. Именно в ней друид Панорамикс принимает все боевые «трофеи».



Как только игрок попадает на территорию деревни (остальные ходы аннулируются), он раскрывает свои карты и кладёт их рядом с собой. Затем перемещает своего персонажа обратно в римский лагерь и берёт из колоды 3 новые карты. Если игрок теряет все свои карты по пути в деревню, он может сразу же вернуться в римский лагерь и взять 3 новые карты.



Препятствия на пути

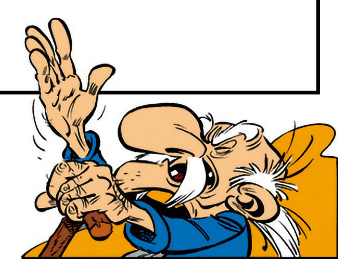
По дороге в деревню наши доблестные воины могут столкнуться с различными препятствиями.

Обмен!



Когда игрок объявляет, что будет бросать чёрный кубик, другие игроки могут крикнуть: «Обмен!». Тот, кто крикнул первым, меняется своими картами с игроком, бросающим кубик. «Обмен!» можно кричать, пока игрок не завершит перемещение своего персонажа. За ход можно производить только один обмен.

Драка!

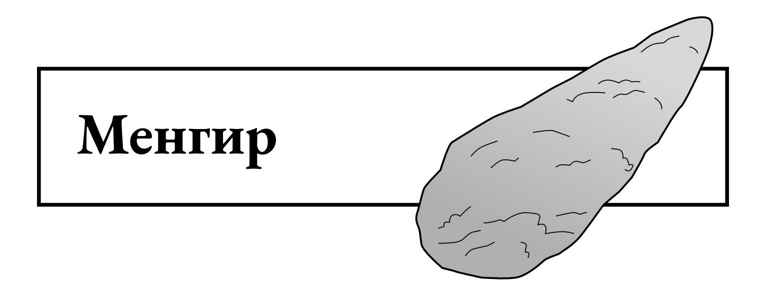


Когда игрок завершает ход на клетке, занятой другим игроком, они оба могут затеять потасовку. Когда один из них кричит «Драка!», оба игрока

кладут свои карты лицевой стороной вниз и каждый берёт по одной карте из колоды соперника.

Когда игрок завершает ход на клетке, занятой несколькими игроками, он может выбрать с кем именно подраться. Драться можно только один раз за ход.

Клетки с действием



Менгир

Когда игрок останавливается на клетке с менгиром, он спотыкается и теряет одну из своих карт. Это значит, что игрок рядом должен вытащить одну из карт «упавшего», показать остальным игрокам и положить под колоду.



Консерваторикс



Когда игрок останавливается на клетке с Консерваториксом, его уши сворачиваются от пения барда. И он отступает на 3 клетки назад. Если он встаёт на клетку с другим игроком естественно, может произойти драка.

Когорта римлян



Здесь можно заработать дополнительные римские шлемы. Игрок берёт верхнюю карту из колоды и добавляет к своим.

Порядок действий

Если несколько действий выпадают на один ход, выполнять их следует в следующем порядке:
1. Обмен
2. Драка
3. Действие (ТРЕ на Галльском).

Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда игроки больше не могут взять ни одной карты, по возвращению в римский лагерь или наткнувшись на когорту римлян. То есть когда изначальная колода карт полностью исчерпана.

Подсчёт очков

Считаются только те карты, которые уже сданы игроками в деревню. Все карты, имеющиеся у игроков на руках, не идут в счёт, и откладываются в сторону. Каждый из игроков вычитает из общего числа шлемов количество набранных им штрафных очков.

Игрок громко озвучивает полученную цифру, в надежде стать тем, у кого набралось наибольшее количество очков, а тот кому это удастся становится победителем и самым доблестным воином маленькой галльской деревушки.

